

CONTRE-ENQUÊTE !
un bœing détourné par une puce

ENVOL !!
l'aigle d'or ne manque pas d'air

DOSSIER !!!
les secrets du dessin électronique

NOUVEAU
tous les logiciels en avant première

EXCLUSIF !!!!
un grand jeu à réaliser sur votre ordinateur

M 3085-12-16,50 F N°12 MENSUEL MAI 1984 - 16,50 F - BELGIQUE : 120 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 $ CANADIENS.



Lire

SANS PEINE

Le *Laser 200* est un micro-ordinateur destiné à l'orientation ludique. Vous pourrez, à l'aide de cet ouvrage découvrir l'utilisation de chaque fonction. Les différents ordres basic, contenus dans l'ordinateur, sont présentés de façon progressive avec leur syntaxe propre et un exemple ludique d'application. Au fil des pages, vous découvrirez une foule de petits programmes, de jeux pleins d'astuces.
Le langage machine n'est pas abordé de façon complète, espérons seulement qu'un ouvrage d'initiation au langage machine viendra en supplément. Le livre de chevet de tous ceux qui veulent s'initier sans peine à la programmation en basic. *Tout savoir sur le laser 200-210,* Bertrand Ravel, Edition Eyrolles.

MATIÈRES PREMIÈRES

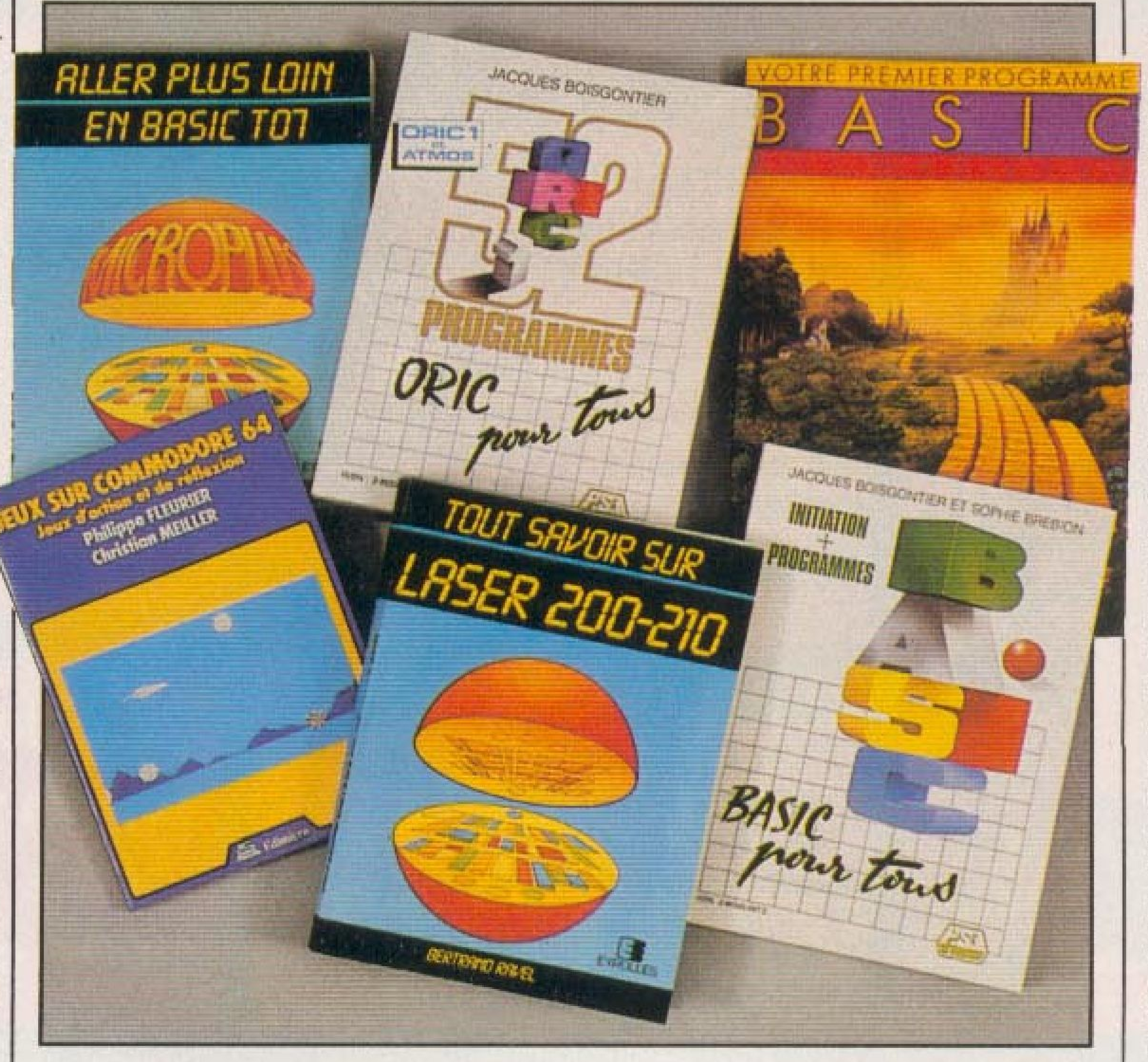
Ecrire un logiciel lorsque l'on a aucune notion de programmation n'est pas une chose facile. Bien sûr, la meilleure façon d'apprendre à programmer est d'utiliser comme matière première des listings avec, si possible, des explications. Mais ceci est malheureusement très rare. Avec cet ouvrage, vous apprendrez à programmer en quelques heures. Vous ne pourrez pas encore réaliser de véritables jeux d'action, mais aurez les bases nécessaires pour cela. Toutes les notions sont expliquées de façon claire, avec un exemple, parfois un petit exercice d'application, et surtout des dessins qui animent les pages. *Votre premier programme basic,* Rodnay Zaks. Editions Sybex.

PAR THÈMES

Votre *Oric 1* ou Oric *Atmos* manque de logiciels ? Et bien, réjouissez-vous, cet ouvrage contient plus de cinquante programmes. Ils sont classés en quatre grands thèmes. Des exercices qui vous apprendront à utiliser votre ordinateur, et à comprendre certaines fonctions particulières comme « Key », « Plot » ou « Fill ». La seconde partie se compose de programmes éducatifs de géographie, orthographe, anglais et dessin, suivis d'une partie de gestion familiale plus technique. Vous pourrez vous exercer sur quelques jeux classiques, du traditionnel jeu de la vie au casse-brique. Chaque programme est accompagné d'explications destinées à approfondir vos connaissances. *52 Programmes Oric pour tous,* Jacques Boisgontier. Editions du P.S.I.

BASIC POUR TOUS

Voici un ouvrage d'initiation au basic applicable sur au moins cinq appareils différents. Vous apprendrez comment utiliser le *TRS80,* l'*Apple,* le *TO7,* et tous les ordinateurs équipés du basic microsoft 5. Ce livre contient une étude détaillée des différentes instructions, interrompue par des listings de programmes. Tous les éléments nécessaires à la programmation sont présents, mais les trouverez-vous à temps ? Un réaliser des programmes de bon niveau. Vous apprendrez comment utiliser toutes les fonctions disponibles sur le *TO7.* Chaque nouvelle notion est accompagnée d'un exemple. *Aller plus loin en basic TO7,* Jean-Claude Wanner. Editions Eyrolles.



A VOTRE GRÉ

Peut-être aurez-vous envie de vous tourner vers la programmation. *Jeux sur Commodore 64* contient quatorze listings. Vous apprendrez comment réaliser vos propres logiciels de jeux à partir d'exemples concrets, que vous pourrez ainsi analyser et modifier à votre gré. Pour cela, chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'un exemple de jeu et d'une étude ligne à ligne. Ce livre contient des jeux d'un assez bon niveau, même si certains thèmes demeurent assez classiques. *Jeux sur Commodore 64, Jeux d'action et de réflexion,* Philippe Fleurier et Christian Meiller. Editions Edimicro.

bon ouvrage, si l'on excepte un petit détail, les programmes fournis ne fonctionnent que sur un seul ordinateur. La comptabilité annoncée au départ a très vite été oubliée. Le livre, dans son ensemble, est d'assez bonne qualité et contient des programmes variés. *Initiation au basic,* Jacques Boisgontier et Sophie Brebion. Editions du P.S.I.

PLUS LOIN

Le *TO7* a été beaucoup controversé, mais aujourd'hui, il a su se forger une place de choix dans un marché en constante évolution. Ce micro-ordinateur français possède, incontestablement, un basic mircrosoft très puissant. Cet ouvrage vous permettra de



DU NORD AU SUD

Le Jeu Electronique, déjà à la pointe de l'électronique ludique, se lance à fond dans la micro informatique. A côté du *Vectrex,* encore disponible, de la console Mattel, de la *Colecovision,* voisinent donc l'*Adam* de CBS, *Hector,* le *Sinclair QL,* le *Commodore 64* et les *Atari 600 XL* et *800 XL* accompagnés bien sûr de leurs périphériques et logiciels. Atout de premier ordre : vous pouvez essayer en toute tranquillité le matériel de votre choix, et recevoir tous les conseils désirés. Enfin, la location de logiciels est bien sûr ouverte à tous... Accueil, démonstration, excellente sélection des ordinateurs et de leurs logiciels, tout est parfait, et le succès pointe le bout de son nez ; la preuve : un autre magasin vient de s'ouvrir à Toulouse au 68 bis, avenue des Minimes, 31000 Toulouse. Tél. : (16-61) 22.60.49, aussi sympathique que le premier, et situé lui, au 35, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. : 874.43.20.

LE MONDE A L'ENVERS

Si vous avez eu l'occasion de voyager, l'écart de prix des logiciels entre la France et l'Angleterre a dû vous étonner. Eh bien, depuis quelques semaines, une boutique parisienne propose des logiciels venus d'outre-Atlantique pour des prix inférieurs à ceux proposés en Grande-Bretagne. Une grande première dans le marché de la micro-informatique. Bientôt, les anglais viendront chercher leurs logiciels en France, c'est le monde à l'envers. Possesseurs de *Commodore 64* et *VIC 20,* soyez comblés. *Run Informatique,* 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 581.54.44. ▶

votre fortune est faite. En effet, ces cavernes renferment des coffres remplis de trésors fabuleux qui vous mettront à l'abri du besoin jusqu'à la fin de vos jours. Mais, attention à ne pas vous laisser emporter par la folie du gain et à bien surveiller votre indicateur de niveau d'oxygène. Par bonheur, quelques rares bouteilles de plongée reposent au fond des petites cavernes. Il ne vous reste plus qu'à ramener tout cela jusqu'au bateau. Ce jeu est servi par des graphismes de qualité et une animation remarquable. (Durell Software pour *Spectrum* 48 K.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 85 F environ

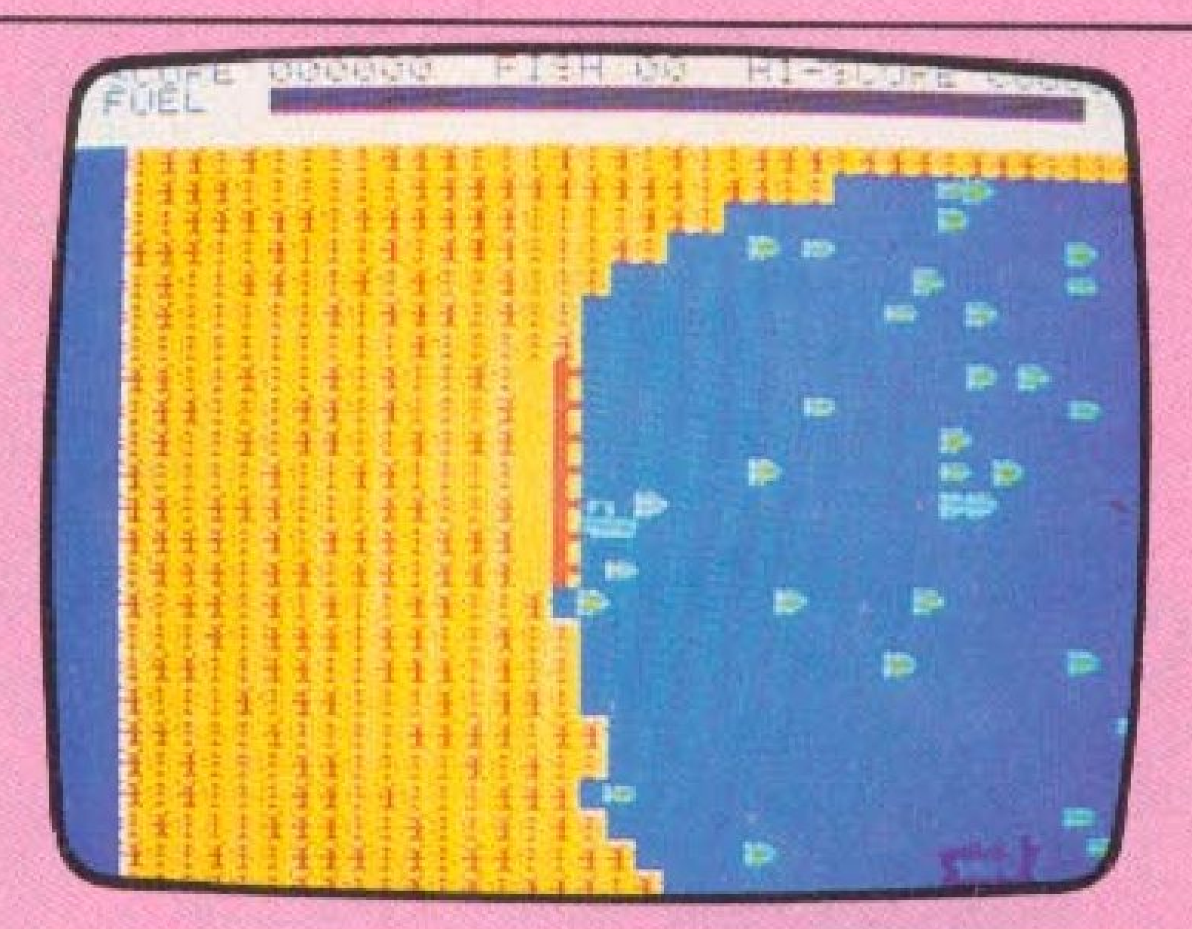
MUSHROOM MANIA

Un mauvais coup



Ce logiciel est une reprise d'un thème très classique du jeu *Centripède*. Mais cette version, venue un peu tardivement sur le marché, est pleine d'attraits. Dans un champ très fertile, après plusieurs jours de pluie, un rayon de soleil fait pousser une multitude de champignons. En vous déplaçant dans ce champ, détruisez la chenille infernale avant qu'elle ne vous tue. Durant votre périple, méfiez-vous des prédateurs qui vous menacent, le célèbre enzyme glouton et l'araignée. Pour leur échapper, n'hésitez pas à fuir loin dans le champ, sans pour autant oublier votre mission. Car le chenille en profitera pour vous préparer un mauvais coup. Ce jeu se joue à un ou à deux. Ecrit entièrement en langage machine, c'est actuellement l'un des plus rapide fonctionnant sur l'*Oric 1*. Restez maître du jeu, car très rapidement, l'écran se couvrira d'ennemis à abattre, et vous risquez d'oublier votre chenille. Le nombre de tableaux est illimité. (Arcadia Software pour *Oric 1*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 100 F environ



LOCHNESS MONSTERS

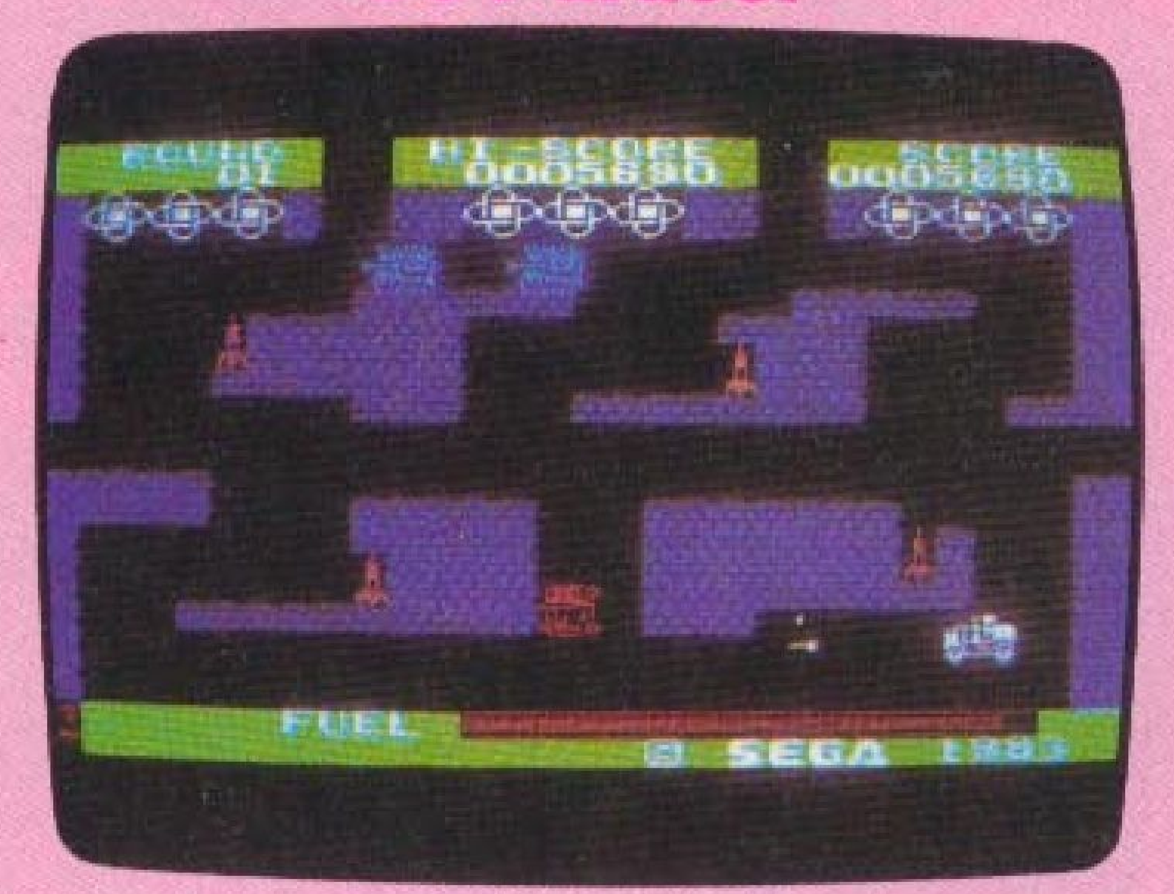
Pêche au gros

Vous connaissez tous la célèbre légende du monstre du Loch Ness. Aujourd'hui, vous embarquez à bord d'un petit bateau de pêche, pour combattre cet immense animal qui se cache dans le grand lac. Profitez-en pour récupérer quelques poissons, ils augmenteront votre score. En fait, il n'y a pas un monstre, mais des monstres, que vous devez abattre le plus rapidement possible. Mais, la côte et de petites îles gêneront votre progression. Ce jeu est d'un très bon niveau, et diriger votre bateau à l'aide du clavier risque de vous poser des problèmes. D'excellents graphismes et bruitages rendent l'action variée, pleine de surprises. (Romik Software pour *Oric 1*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 120 F environ

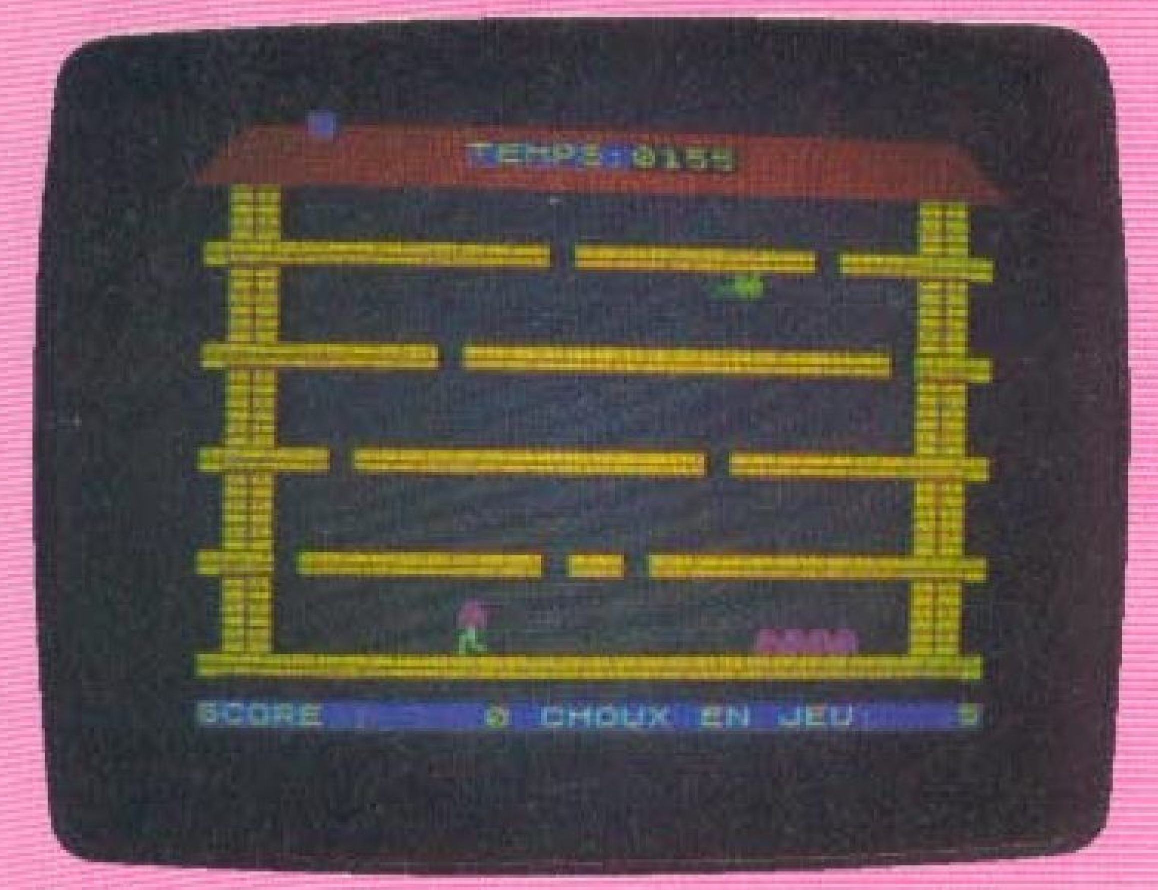
BORDERLINE

De l'ardeur



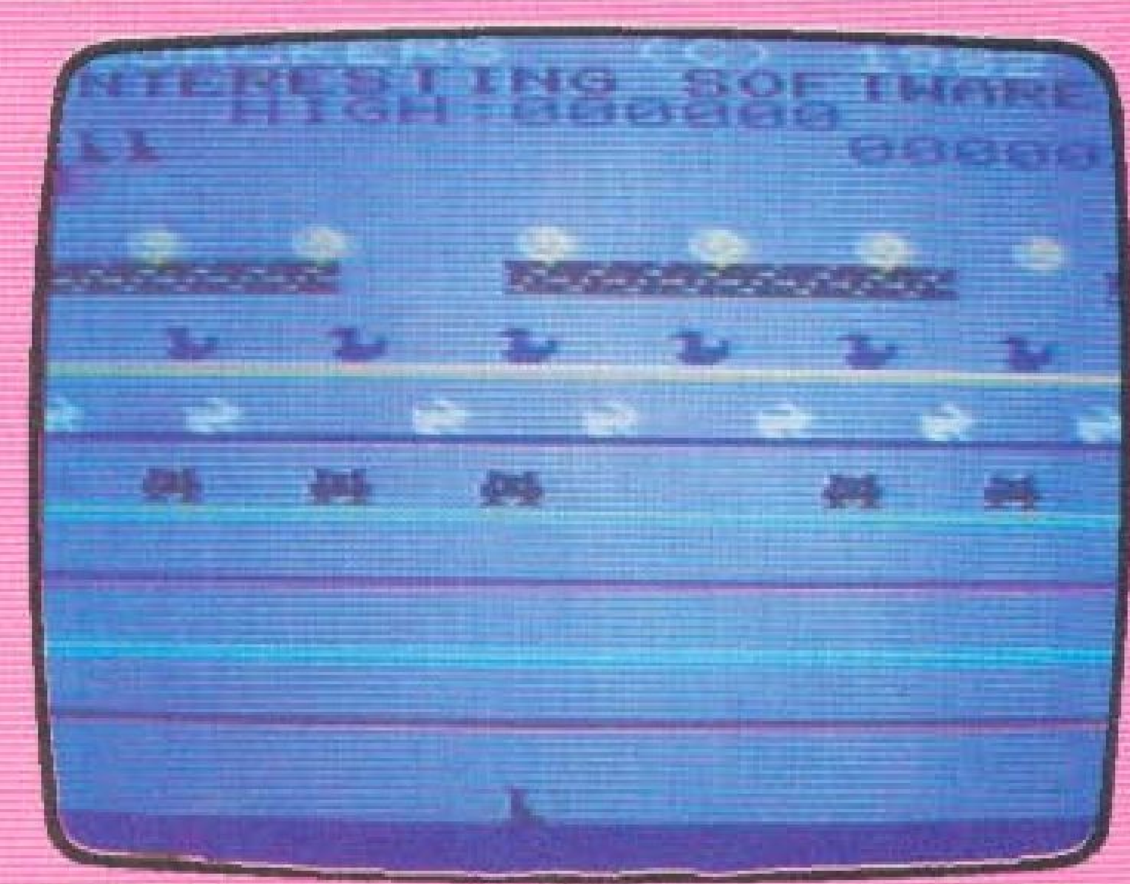
A bord de votre half-track, vous avez pour mission de vous introduire à travers les lignes ennemies pour détruire les différentes centrales atomiques, qui alimentent les usines de guerre de vos adversaires. La première partie du parcours est assez simple. Vos ennemis, en vous voyant passer, chercheront bien à vous arrêter, mais vos canons super-puissants auront tôt fait de faire le vide autour de vous. Dans l'ardeur ▶

COUP D'ŒIL

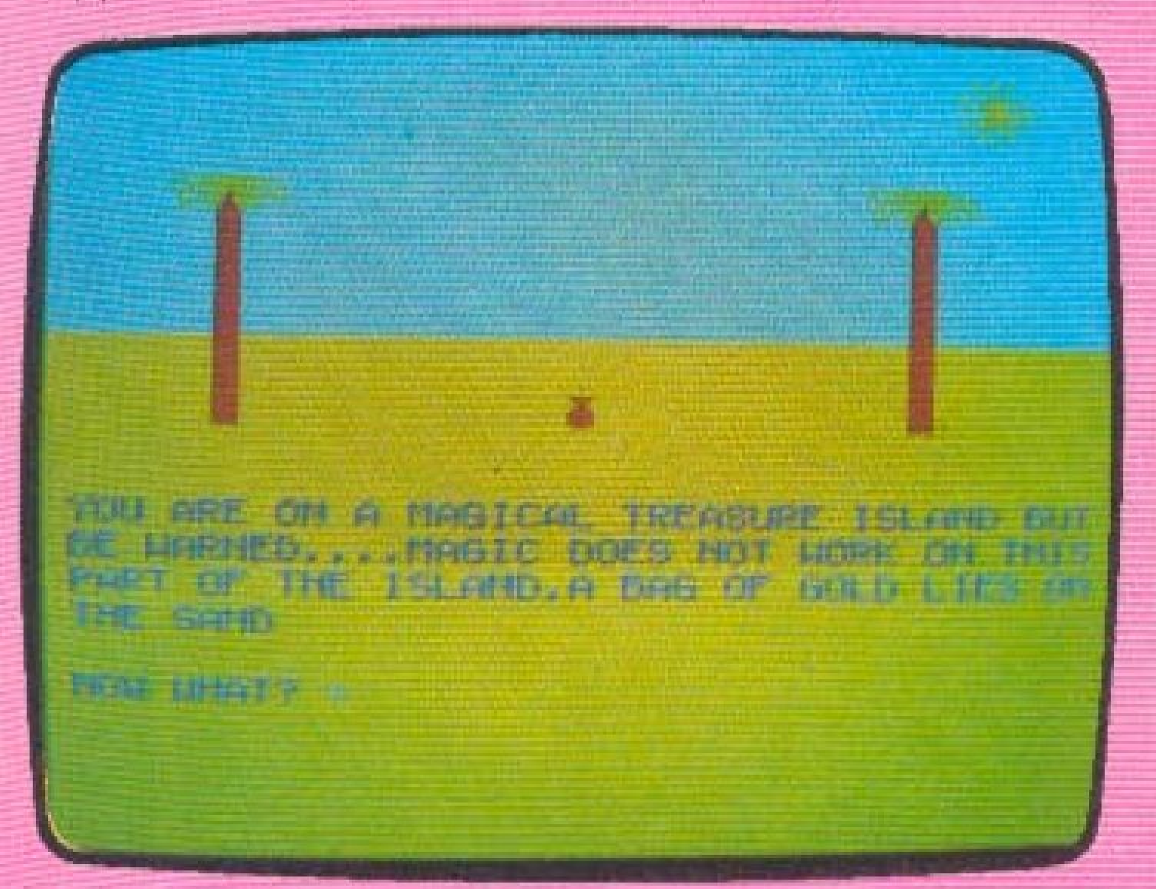


Panique : Vous devez transporter vos choux de la cave au grenier, mais attention au sympathique monstre à l'appétit féroce. (Ere informatique pour *Spectrum* 16 K).

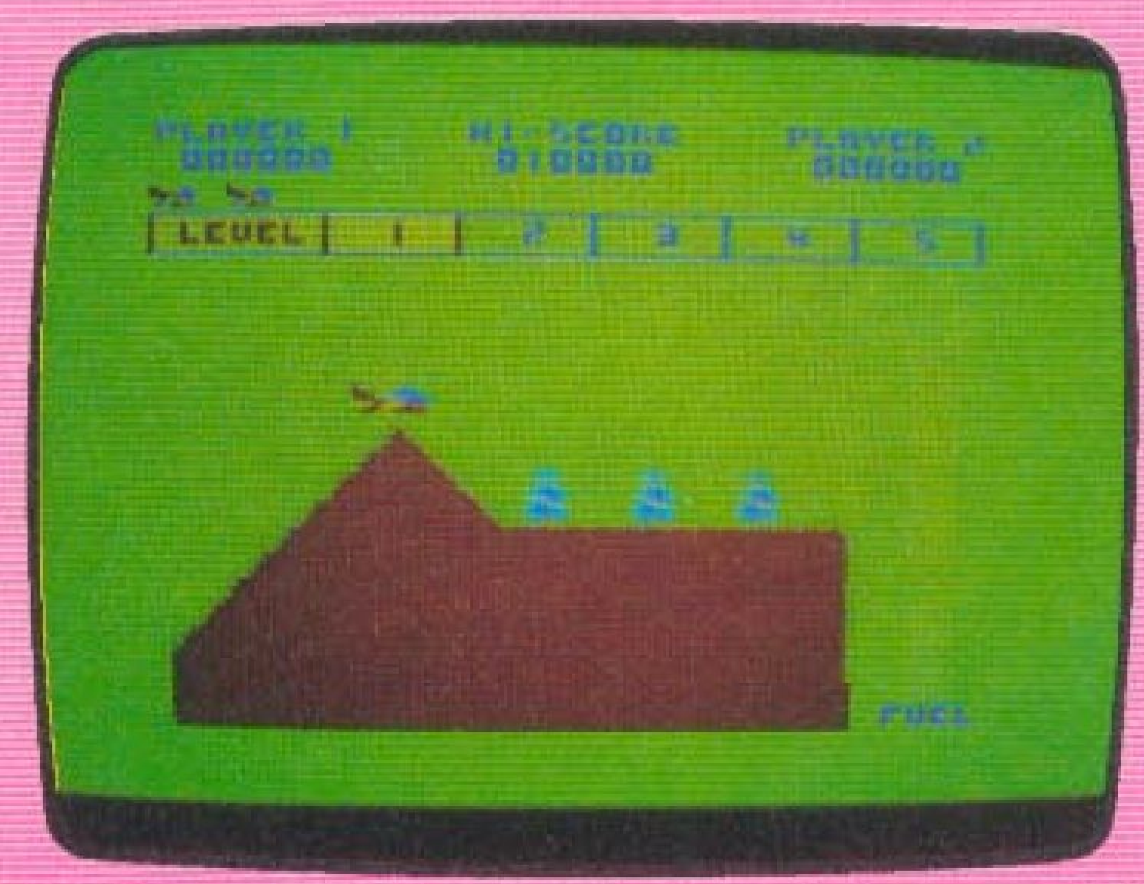
Cartouches célèbres sur console et maintenant disponibles sur micro-ordinateur, cassettes et disquettes moins séduisantes que les stars de Tubes mais dignes d'être connues, voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...



Quackers : sur ce stand de tir, la cadence de défilement des canards, lapins et autres cibles n'est pas assez rapide. (Rabbit Software pour *Vic 20*).



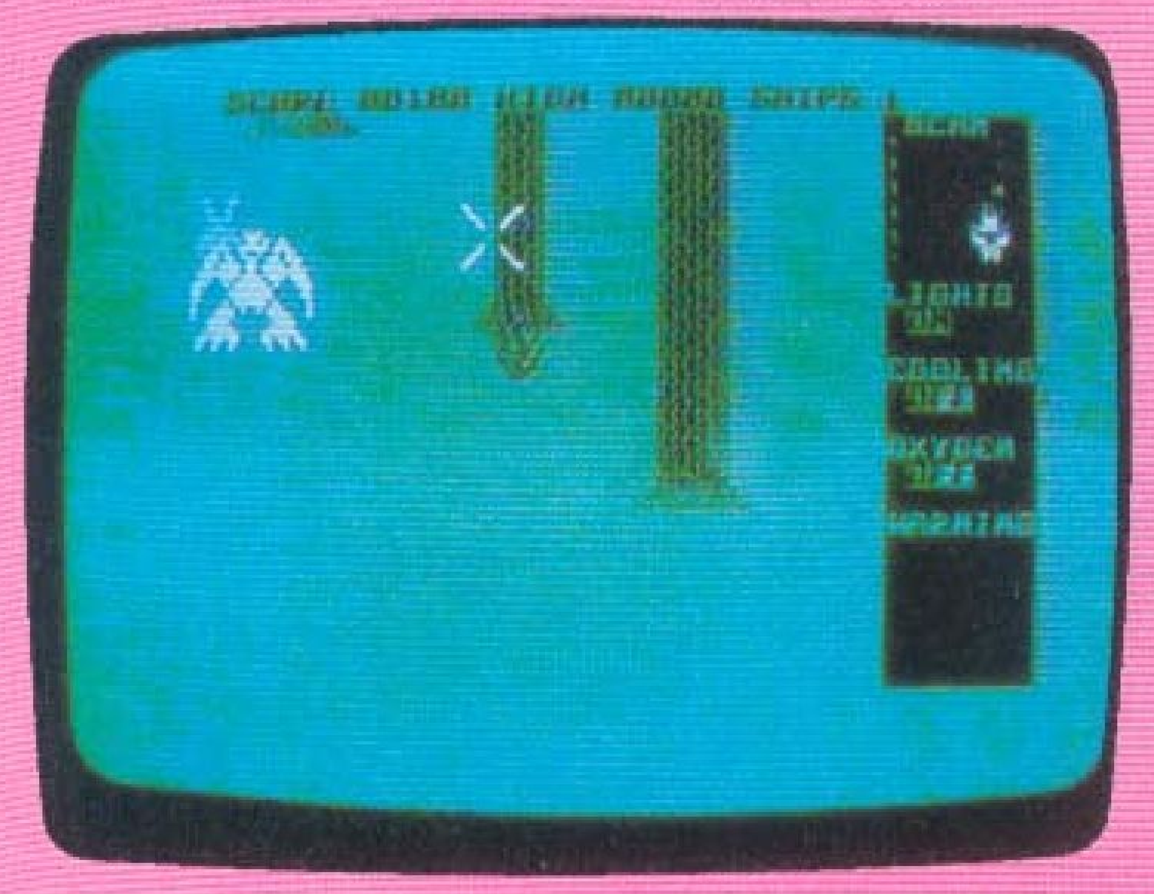
Treasure Island : seul sur une île, vous devez récupérer le fabuleux trésor du capitaine Hook, gardé par des monstres féroces. (Camsoft pour *Lynx* 48 K).



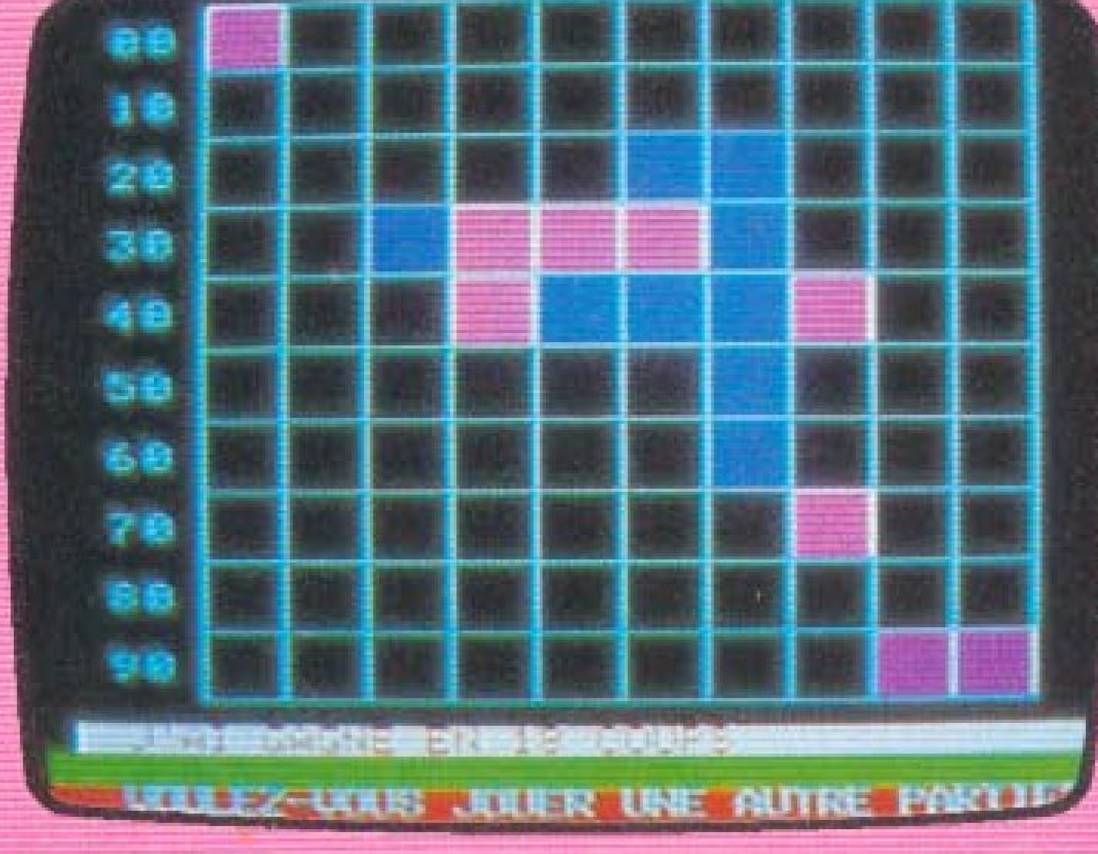
Nerble Force : vous survolez le territoire ennemi et détruisez tous les attaquants qui se présentent. (Dragon Data pour *Dragon* 32).



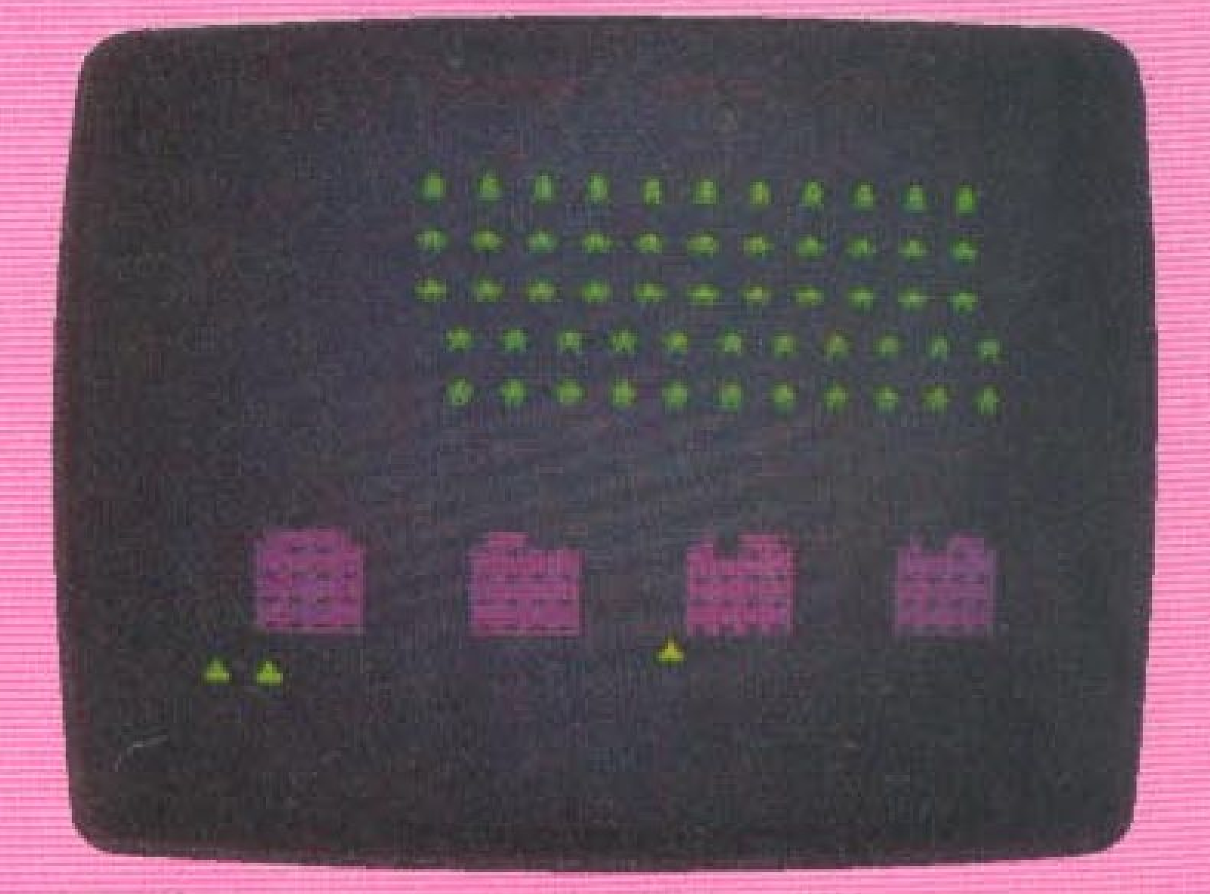
Safari Hunting : au volant d'une Jeep, partez dans la brousse pour capturer des animaux sauvages à l'aide de votre fusil anesthésiant. (Sega pour *Yeno SC 3000*).



Vortex Raider : chassez un lapin dans une forêt pleine de pièges. De beaux graphismes.Le thème reste trop répétitif. (Interceptor Software pour *Commodore 64*).



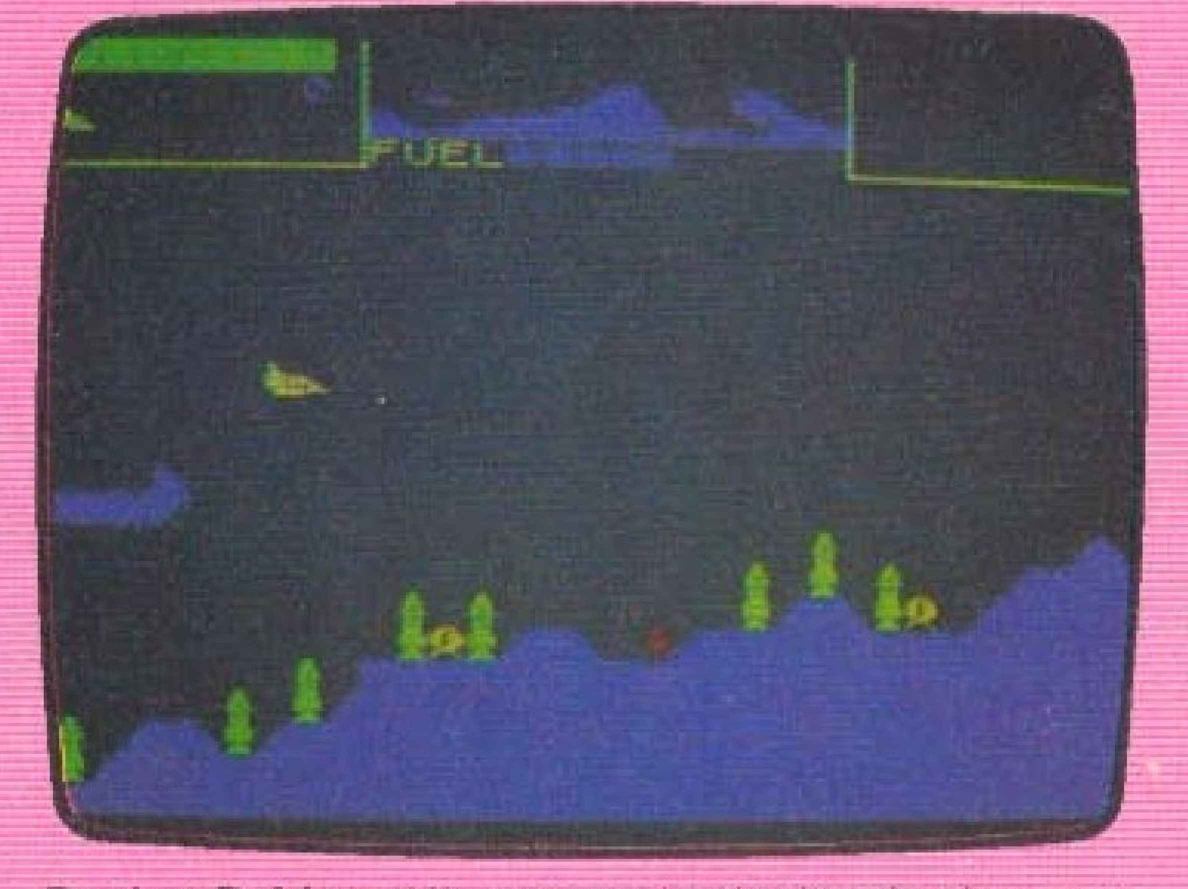
Morpion : sur un échiquier de 10 cases sur 10 cases, il suffit pour gagner, d'aligner cinq carrés de la même couleur. (Proriciel pour *Oric 1*, *Oric Atmos*).



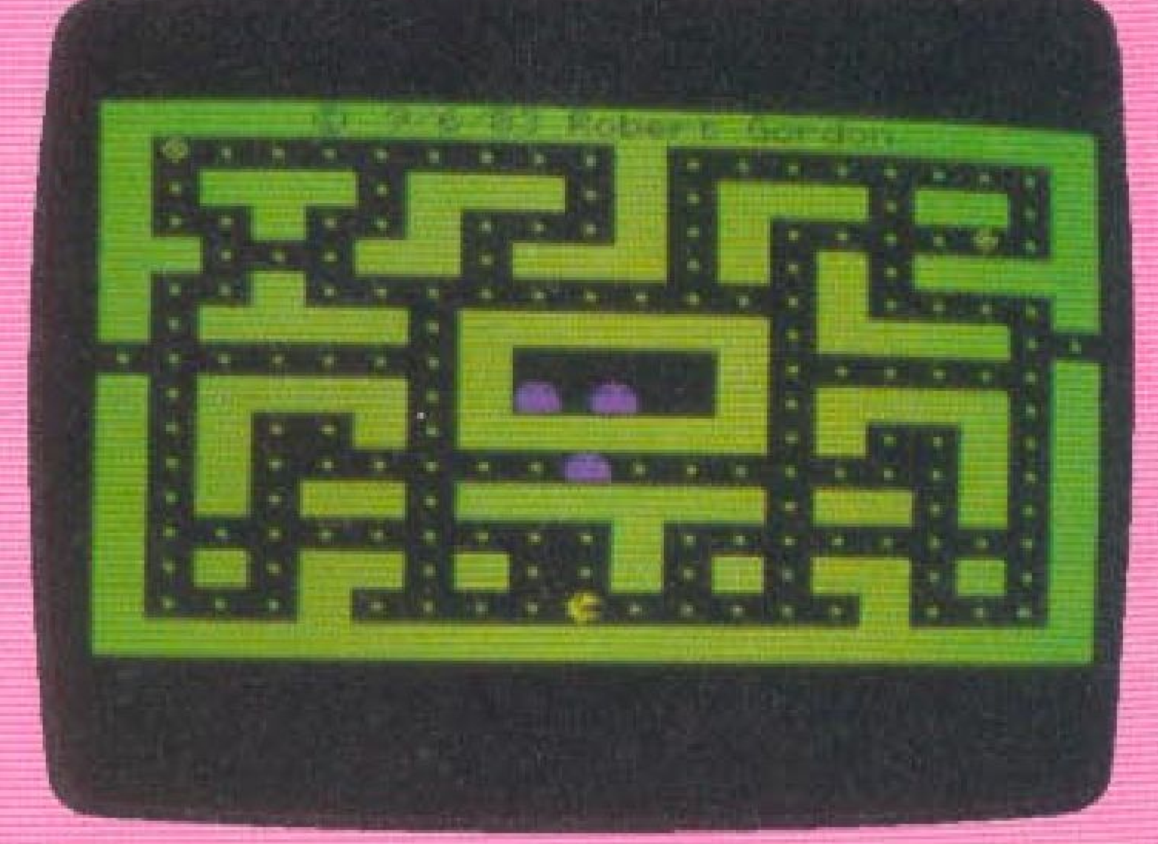
Intruders : vous devez détruire les différentes vagues de monstres qui menacent votre planète. (Ere informatique pour *Spectrum* 16 K).



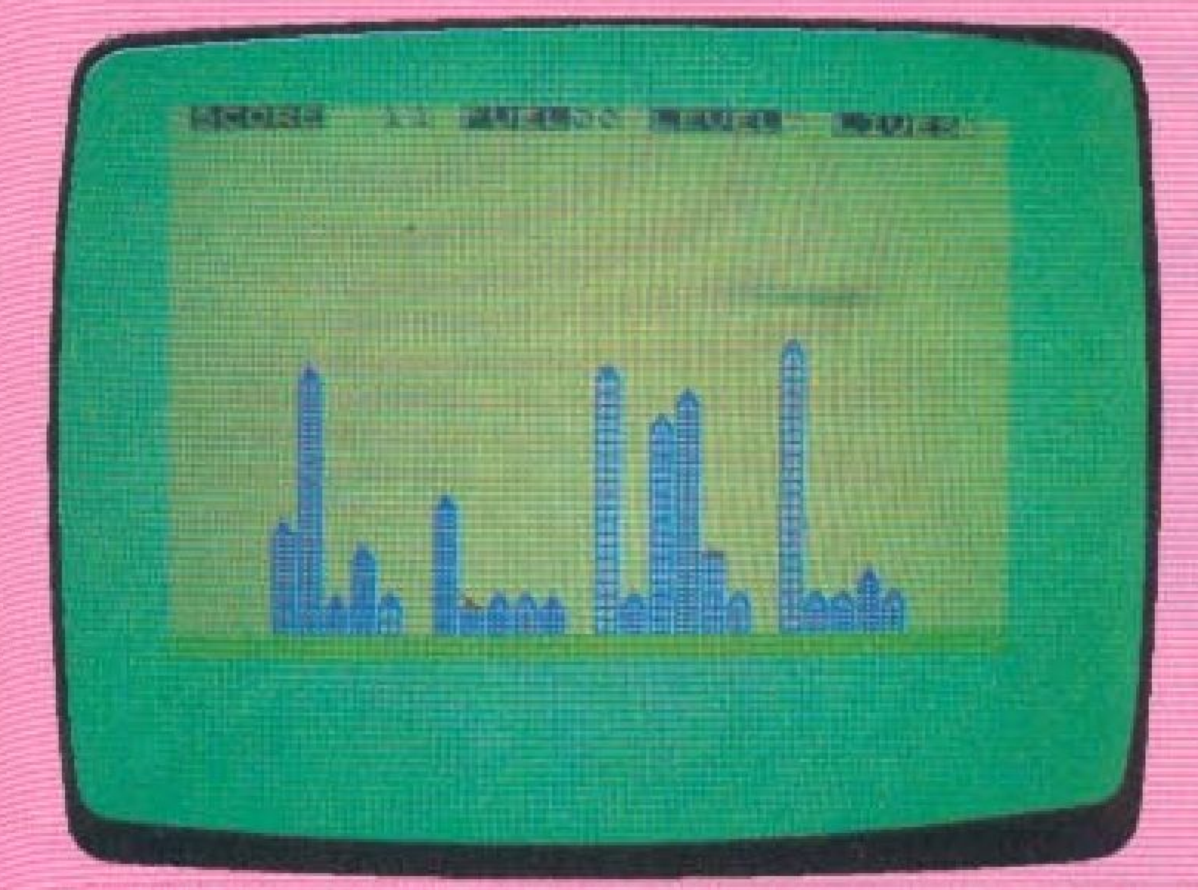
Snake Byte : devenu serpent, vous devez parcourir l'écran en évitant ou en ramassant certains objets. (Sirius Software pour *Apple II*).



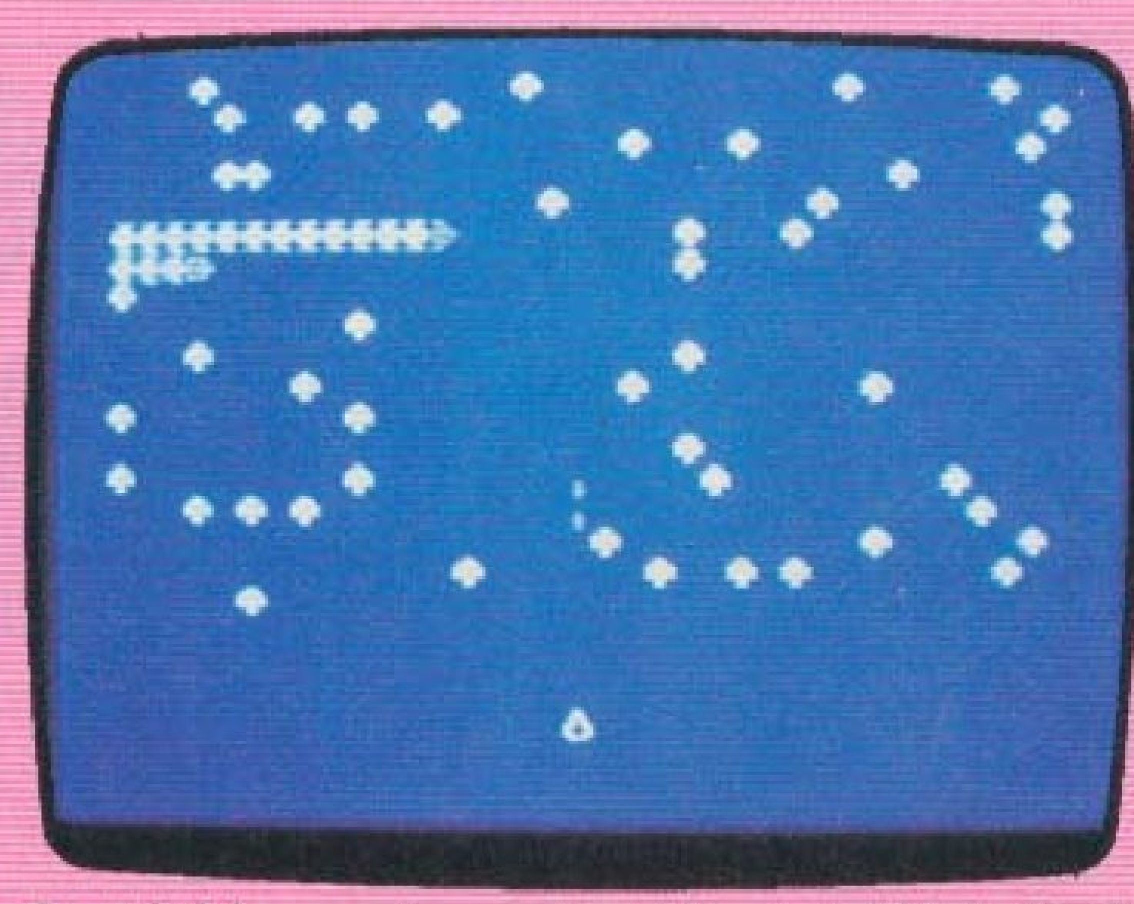
Rocket Raider : débarrassez la planète de cinq envahisseurs en bombardant leurs installations et leurs fusées. (C. Teck *Spectrum* 16 K).



Muncher : vous devez manger toutes les pastilles du labyrinthe, au grand dam des fantômes qui vous poursuivent. (Bus Tech pour *Lynx* 48 K).



Spectra Smash : à bord de votre avion, vous bombardez une ville, malgré la DCA, avant de vous écraser sur un immeuble. (Romik Software pour *Spectrum* 16 K).



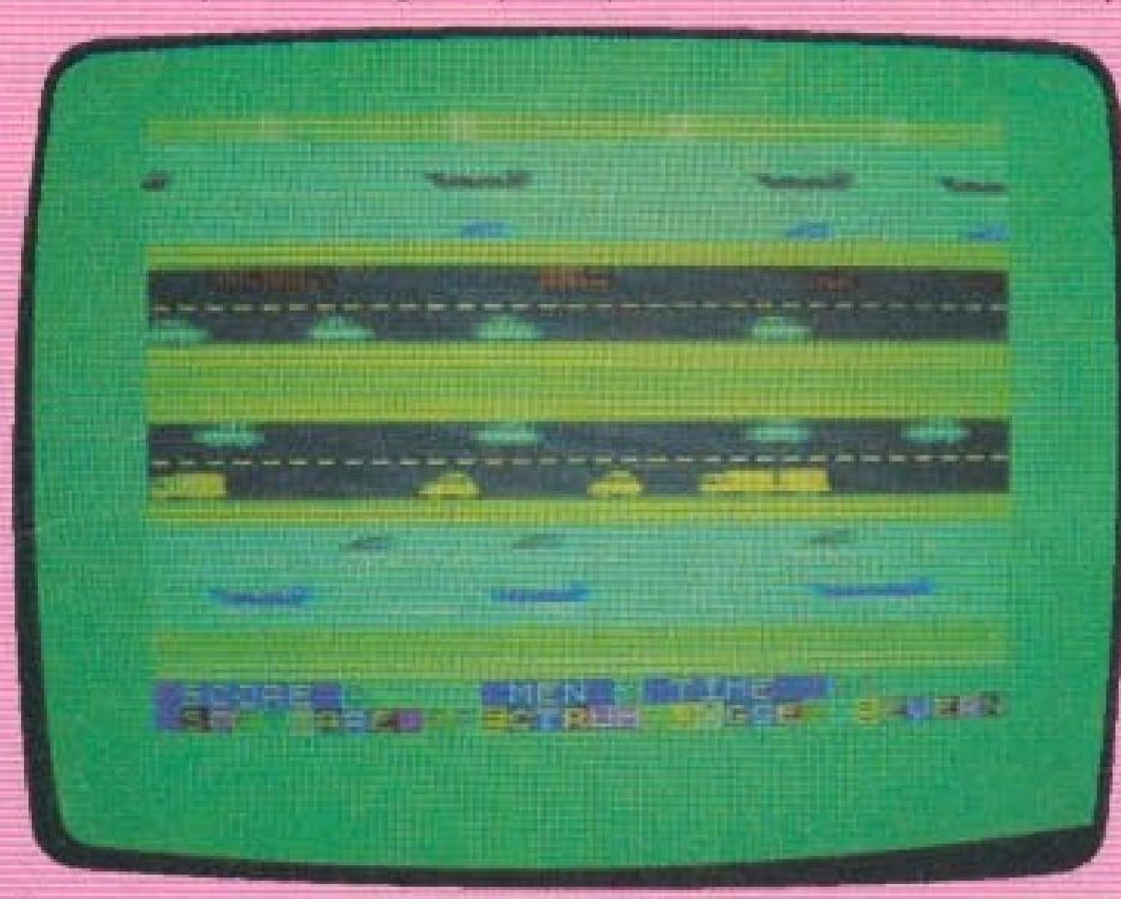
Centripède : version sans grande originalité de *Centipède*. L'un des atouts de ce logiciel est la vitesse d'action des personnages. (PSS pour *Oric 1, Oric Atmos*).



BlackJack/Poker : défiez Ken Uston, l'homme qui gagna 2 700 dollars en moins d'une heure à Las Végas. Réaliste. (CBS pour *CBS Colecovision*).



Andes Attack : nouvelle version de *Space Invaders*. Vous devrez, une fois de plus, anéantir des vagues d'envahisseurs. (Llamasoft pour *Commodore Vic 20*).



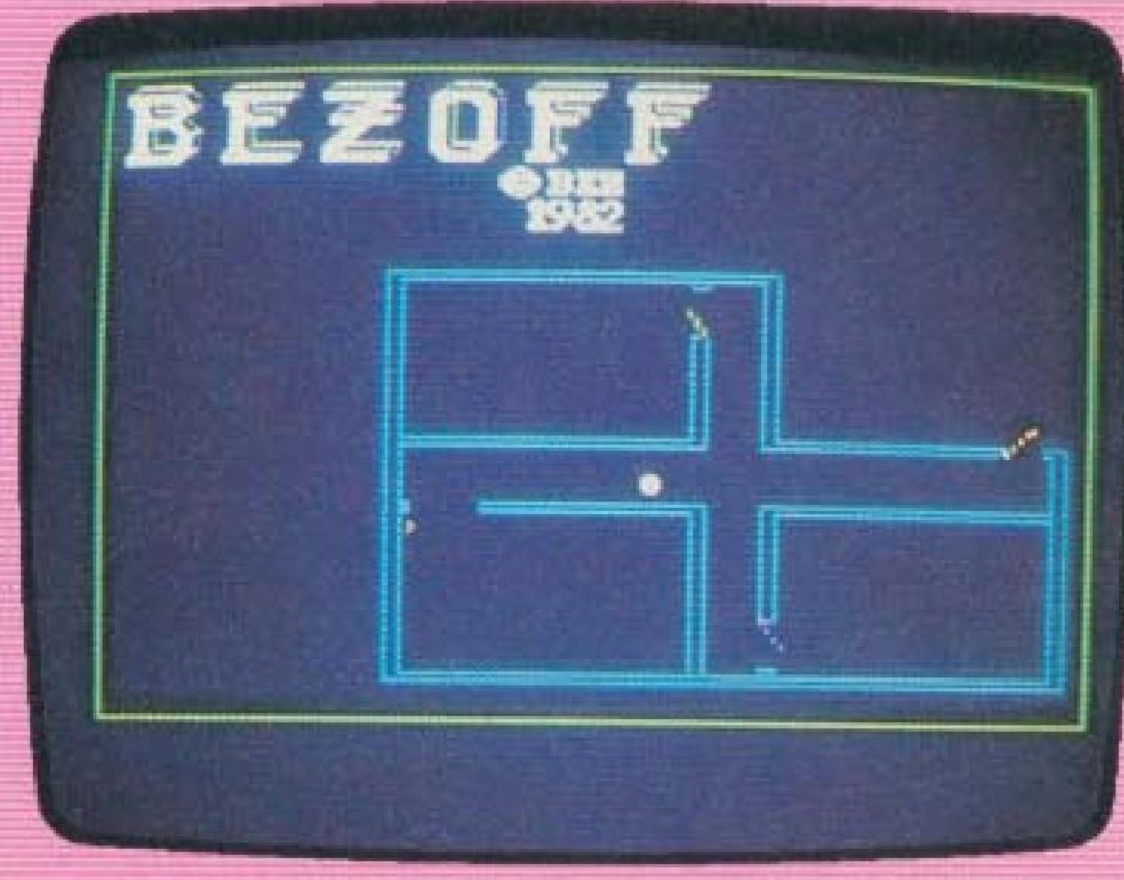
Jogger : aidez un pauvre amateur de jogging à traverser le canal, l'autoroute, et enfin la rivière, qui le séparent de chez lui. (Severn Software pour *Spectrum* 16 K).



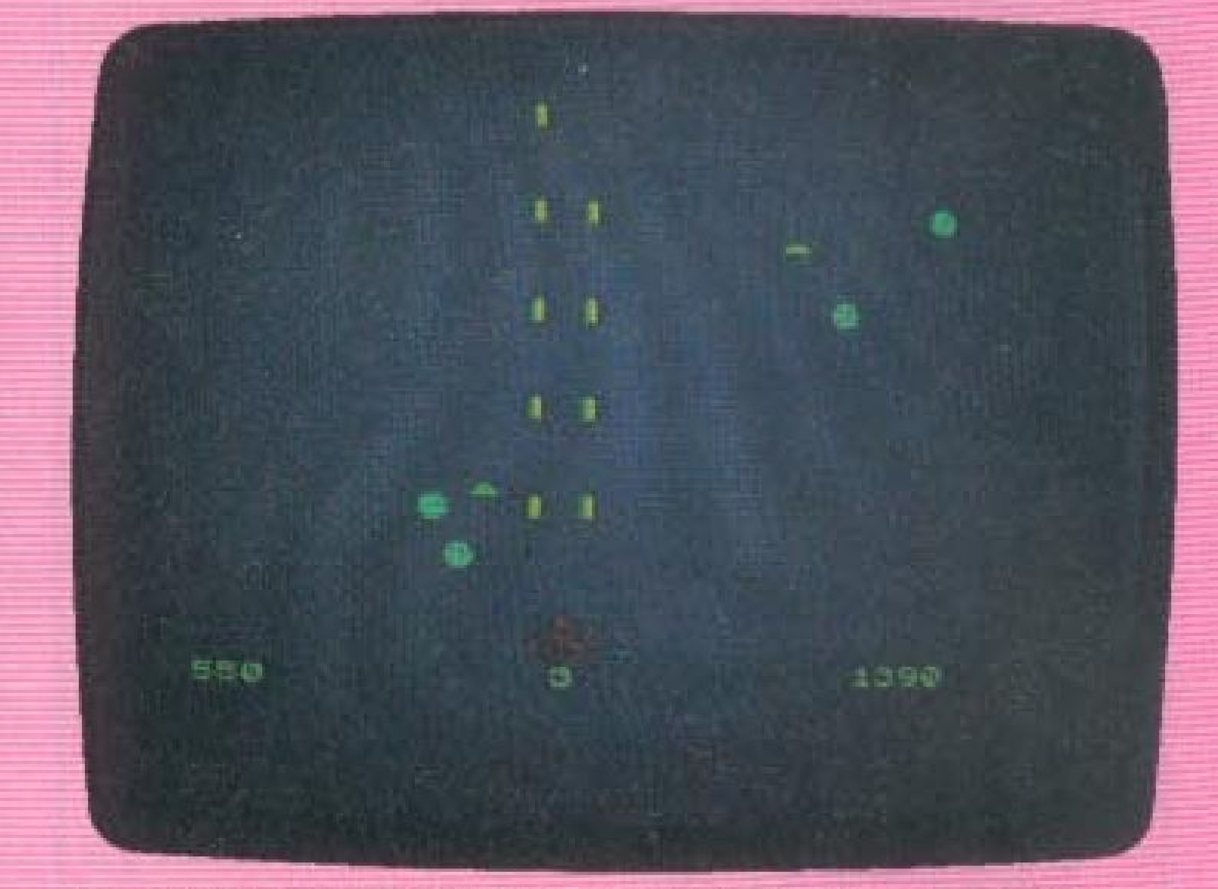
Popeye : il court pour attraper les cœurs lancés par Olive mais l'horrible Brutus est là : mieux vaut éviter ses poings. (Parker pour *Atari 600*).



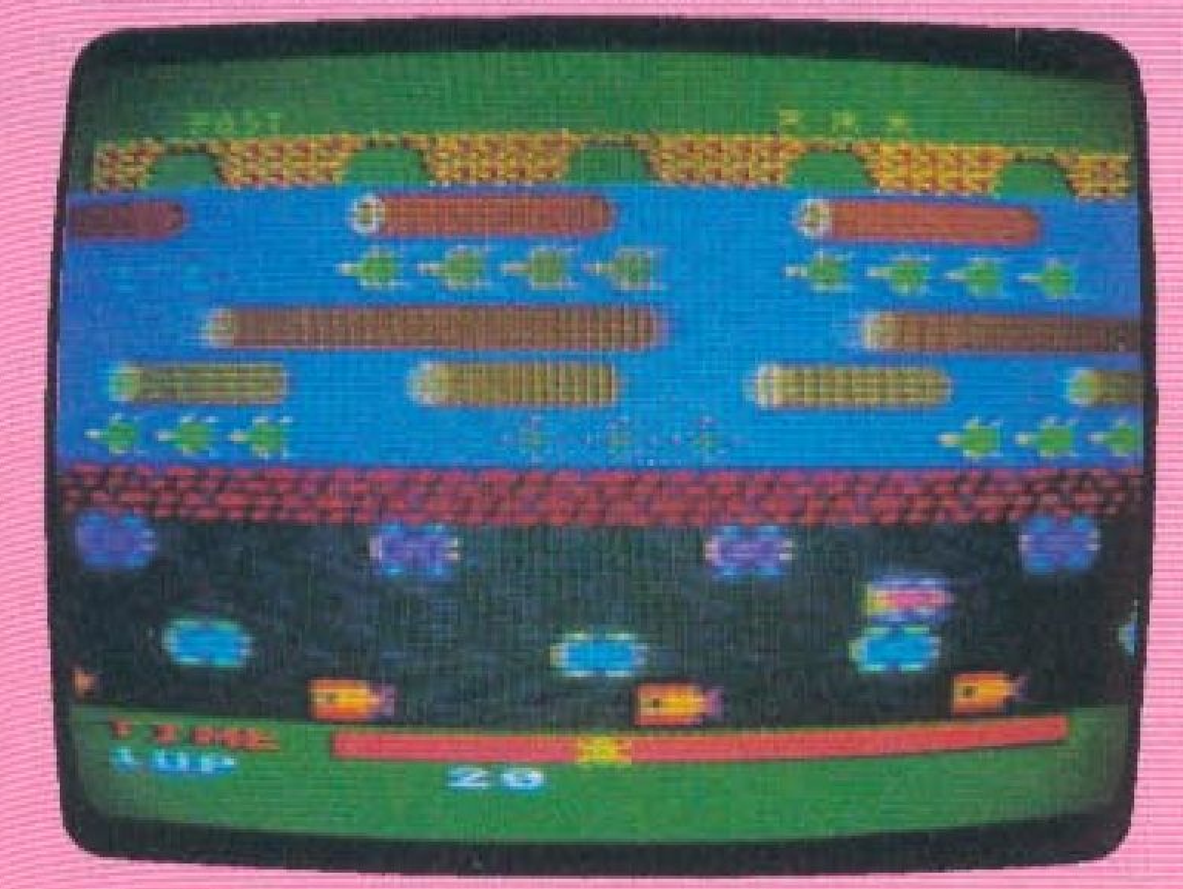
Mr Do : les arbres de votre verger sont menacés. Récoltez tous les fruits sans vous faire agresser par d'affreux affamés. (CBS pour *CBS Colecovision*).



Bezoff : vous parcourez une maison. Chaque pièce recèle un nouveau piège. Arrivé à la quatrième, tuez les insectes avec votre bombe tue-mouche. (Bez pour *Apple II*).



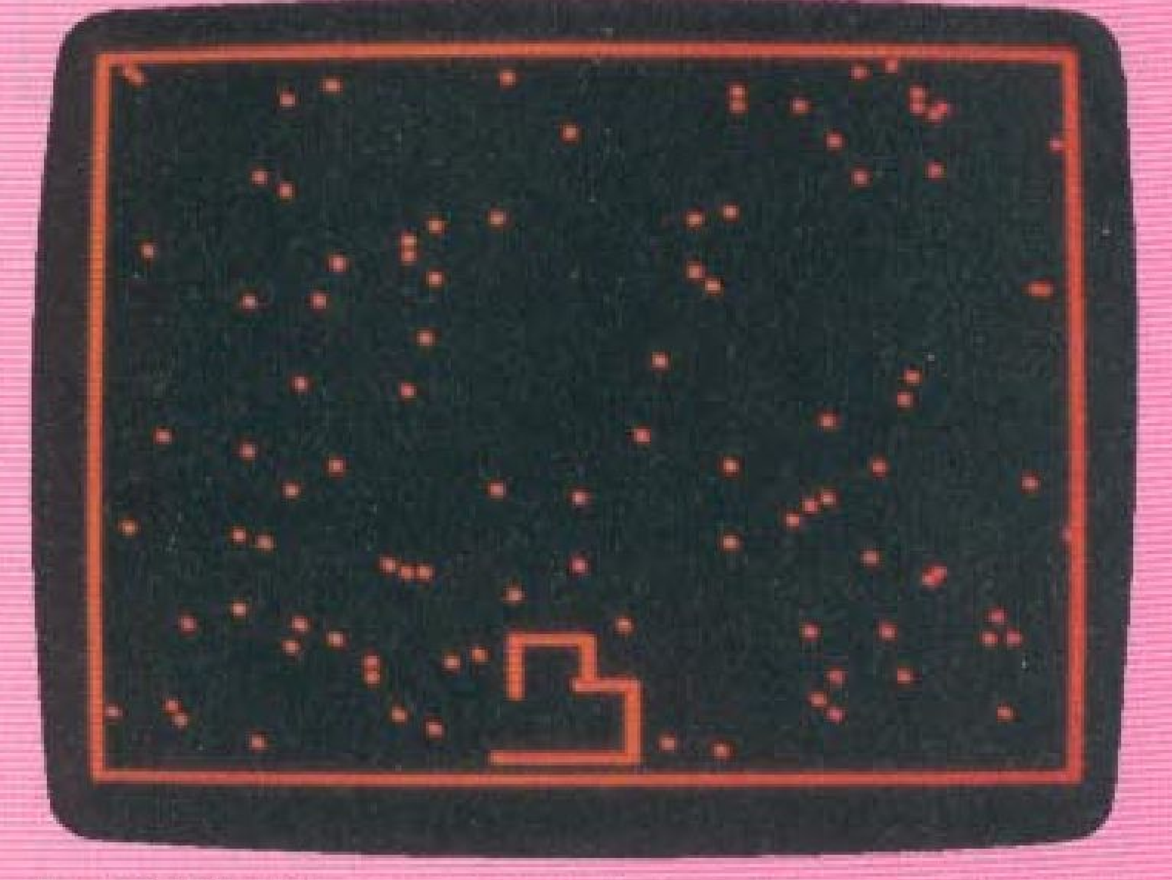
Fantasia : votre mission consiste à détruire les hordes d'envahisseurs qui vous menacent. (Rabbit Software pour *Spectrum* 48 K).



Frogger : grenouille éternellement voyageuse saute de rivière en autoroute pour rejoindre son nid. (Parker pour *Atari 600*).



Jack Pot 1 : loin de Monte-Carlo, revivez l'angoisse des joueurs de casino. Les graphismes restent trop sommaires. (Proriciel pour *Oric 1, Oric Atmos*).

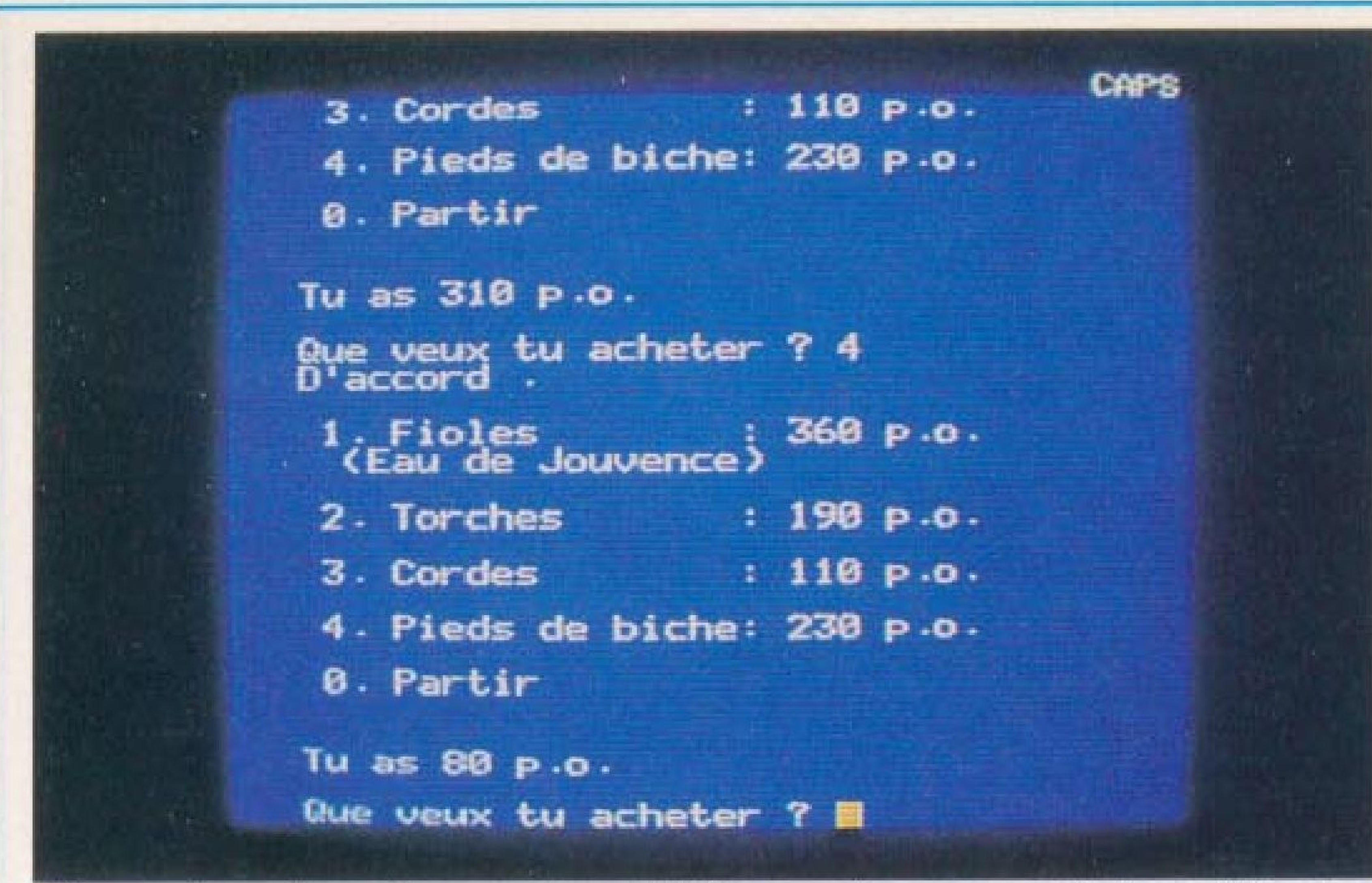


Dextérité : l'écran se couvre de points rouges à éviter le plus longtemps possible. Un joystick aurait facilité les déplacements. (Proriciel pour *Oric 1, Oric Atmos*).

L'AIGLE D'OR
ÇA PLANE POUR LUI

Voici le premier jeu d'aventure graphique entièrement en français, signé Loriciels. Il fonctionne sur Oric 1-Atmos. Une vieille légende, que vous a racontée votre grand-père, parle d'un trésor immense caché dans un château en ruine, quelquepart en Westphalie.

En fouillant votre grenier, vous découvrez, au fond d'une malle poussiéreuse, une carte jaunie indiquant la position du château en question. N'y tenant plus, vous décidez de tenter l'expédition avec une seule idée en tête : découvrir l'aigle d'or, pièce maîtresse du trésor tant convoité. Bien des obstacles se présenteront sur votre chemin. Pour mener à bien cette aventure, vous devez acquérir fortune, sagesse et puissance. Avant le départ, emportez un minimum d'équipement. Par chance, le dernier village avant le château cache une boutique. Mais le commerçant pratique des prix exorbitants et vos finances sont limitées à 500 pièces d'or. Mais qu'importe, puisque le château regorge de métaux précieux. Une fois réapprovisionné, vous pourrez toujours effectuer d'autres emplettes. Seuls quatre articles vous sont proposés. Il s'agit d'une fiole de jouvence, d'une torche, d'une corde et d'un pied de biche. La corde est absolument nécessaire. Pensez que vous pouvez tomber dans une oubliette. Malheureusement, vous ne pourrez pas la porter longtemps, surtout si d'autres objets vous encombrent. Choisissez plutôt la torche et le pied de biche. Vous ne le regretterez pas. Bien sûr, d'autres ustensiles vous seront nécessaires si vous voulez un jour sortir de ce château avec l'aigle d'or. Votre temps est limité par votre niveau de force, ne l'oubliez pas. Suivez vos déplacements à l'aide d'un plan où figureront les pièces déjà explorées afin de les éviter au second passage. Ces indications sont votre seule planche de salut. Attention, le sol et les murs fourmillent de pièges visibles et invisibles. Certaines oubliettes sont localisées au sol par un petit cube. Alors, gardez vos distances ! Vous vous heurterez à des portes fermées. Pour les ouvrir, essayez la poignée, les clés, en fer et en or, ou le pied de biche. Elles finissent toujours par céder. Les passages secrets se situent généralement près des cheminées. Munissez-vous de la clé en or pour les découvrir. Enfin, des livres et des parchemins croiseront votre route. Ils vous donneront de précieuses indications, si toutefois vous pouvez les déchiffrer. Traduits de l'allemand, ces trois messages donnent ceci : « La bague te cachera le mal... celle d'or t'ouvrira la voie du feu... l'aigle de vil métal noble deviendra ». Mais nous ne vous dévoilons pas tout. A vous de jouer !



Vous allez chez le marchand faire quelques emplettes. N'achetez que le strict nécessaire, car vos économies sont maigres.



Vous pénétrez enfin dans le château. Par chance, cette première salle n'a qu'une seule issue.



Vous passez devant une cheminée. Vous constaterez que celle-ci est un peu spéciale.



Tiens, une table ! Ne vous attardez pas et continuez votre chemin tranquillement.



Toujours rien, c'est fantastique. Encore une aventure qui commence bien et s'annonce sans encombre.



Vous découvrez une clé en fer sur le sol. Prenez-la, elle vous sera bien utile pour ouvrir certaines portes.



Pas vu, pas pris ! Ouvrez vite la grille en fer qui se présente à vous. Attention, une surprise de taille vous attend derrière.



Cette salle n'est pas éclairée. Si vous utilisez votre torche, une chauve-souris démoniaque vous attaquera.



Vous pouvez traverser les pièces qui suivent sans torche. La salle apparaît pendant quelques secondes, regardez bien.



Pour atteindre le centre de la pièce, avancez de six ou sept pas. Ensuite, demi-tour ! Droit devant vous, la porte de sortie.



Dans cette salle, vous devez prendre la clé en or. Elle vous permettra d'ouvrir certains passages secrets.



Cherchez l'ouverture de ce sous-terrain à l'aide de la clé en or. Ensuite, accroupissez-vous et passez.



Vous venez de traverser le passage secret. Vous vous trouvez maintenant tout près de votre point de départ.



Vous aurez besoin d'énergie en approchant de l'aigle d'or. Alors prenez cette fiole d'eau de jouvence.



Dans cette salle, il y a aussi une oubliette. Ne tombez pas au fond car vous n'avez pas de corde.



Ici, vous tombez sur une bourse pleine de pièces d'or. Prenez-là, vous en aurez besoin pour vos futurs emplettes.



Maintenant, dirigez-vous au plus vite vers le donjon du château... en évitant les pièges.



Vous êtes enfin devant le donjon, montez les marches de l'escalier quatre à quatre. Vous approchez peut-être du but.



Voilà le diamant bleu, mais aussi une oubliette et un parchemin qui contient de précieuses informations pour la suite.



Prenez le parchemin et lisez-le. Malheureusement le message est en allemand et vous n'êtes pas doué pour les langues...



Prenez le diamant bleu. Attention car en le déplaçant, vous déclencherez le tir d'une fléchette.



C'est un bon début, mais il faut à présent découvrir l'aigle de plomb. Il constitue l'un des éléments du trésor.



Un coffre dans cette pièce, bizarre... poursuivez votre chemin. Il s'agit sûrement d'un piège.



Voici enfin l'aigle de plomb, il se trouve dans une salle sombre, prenez la torche pour le situer.



Vous poursuivez votre route en quête de l'aigle d'or. Ne ramassez pas tous les objets que vous rencontrez.



Forcez quelques portes pour atteindre les catacombes. Le pied de biche se brise peu à peu et devient inutilisable.



Vous avez enfin atteint les catacombes. Ici, évitez les feux-follets. Une seule solution, s'accroupir très rapidement.



Marchez prudemment dans cet étroit couloir, car il y a une oubliette dissimulée sur le sol.



L'inévitable s'est produit, vous venez de glisser au fond d'une oubliette. Mais maintenant que faire sans corde ?



Si vous ne voulez pas croupir au fond de ce trou infesté de rats, suicidez-vous en pressant la touche « Q ».



Ah ! si vous aviez eu une corde ! L'oubliette n'aurait été qu'un incident de parcours.



Vous poursuivez cette aventure, mais vos chances de sortir du château sain et sauf sont minces.



Etranges, ces pointillés sur le sol. Par prudence, vous décidez de sauter par-dessus.



Sage décision, il s'agissait d'une herse. Echouer si près du but serait trop terrible.



Il faut maintenant sortir des catacombes. Avant, partez à la recherche d'un livre, il contient de précieuses informations.



Faites un tour d'inspection, car chaque issue peut se transformer en un piège redoutable.



Ensuite dirigez-vous vers le livre. Ouvrez-le, vous découvrirez au fil des pages des renseignements de première importance.



Même traduites, ces phrases ne sont pas très claires. Pour atteindre l'aigle d'or, retournez dans la salle du diamant bleu.



Comment accéder au haut du donjon ? Pensez à la corde que vous avez dû acheter en ressortant du château.



Vous êtes enfin devant l'aigle d'or, échangez-le avec l'aigle de plomb que vous transportez. Il faut maintenant sortir du château.

Bertrand HAVEL



● Destiné au *Commodore 64*, le crayon optique *Pix Stick* et son logiciel de dessin devraient être très prochainement disponibles. Seize couleurs, création de triangles, cercles, rectangles, ellipses, il offre un choix de commandes raisonnable, mais son principal intérêt découle de ses possibilités d'animation : vous pouvez en effet « entrer » dans la mémoire de l'ordinateur, quatre dessins différents qui s'afficheront ensuite successivement sur l'écran, créant la simulation du mouvement. Cependant, le peu de tableaux disponibles — vous pouvez mémoriser quatre figures seulement — et le manque de précison du crayon optique, qui exige un très long temps d'adaptation avant de le maîtriser, nuisent au plaisir procuré par ce logiciel. C'est dommage...

A SUIVRE

● L'*Oric 1* et l'*Atmos* sont, eux aussi pourvus d'un crayon optique. Mais ce dernier n'est pas encore disponible en France. En Angleterre, où il est actuellement en vente, aucun logiciel ne l'accompagne. Il n'est donc pas encore possible de créer des images vidéo sur ces ordinateurs, dont les caractéristiques semblent encore un peu faibles pour ce type d'application.

● L'*Aquarius* peut, lui aussi, être utilisé avec un crayon optique. Cette timide tentative n'est accompagnée, à ce jour, d'aucun logiciel.

● Toute la gamme des ordinateurs *Laser*, les *200, 310, 500* et le nouveau *3000* dispose d'un crayon optique. Ce dernier, sera bientôt disponible en France chez Vidéo Tech. Il devrait être accompagné d'un logiciel de création d'images vidéo, plus ou moins performant suivant le modèle utilisé.

● Chez *Hector*, l'adaptation du logiciel *Koala Pad* avec sa tablette graphique devrait bientôt prendre corps. Nous restons cependant très réservés quant à sa date de commercialisation.



● Le crayon optique du *ZX 81* se branche par l'intermédiaire d'une interface sur le bus d'extension de l'appareil. Il n'occupe aucun emplacement mémoire et ne nécessite aucune extension particulière. Malheureusement, il est livré sans logiciel d'accompagnement et demeure inutilisable tant que l'on a pas tapé un court programme en langage machine. En fait, le stylo optique du *ZX 81* n'offre que des possibilités limitées, en rapport surtout, avec la simplicité de l'appareil lui-même. Il sera utile dans les programmes pour valider des réponses à l'écran — et non sur le clavier — et sera de peu de secours pour la création graphique assistée.

Miroir	Nombre de couleurs	Ajustement des couleurs	Arc-en-ciel	Effacement de l'écran	Stockage	Nombre de pages écran	Insertion texte	Rotation	Déplacement d'une zone d'image	Recopie d'une zone d'image	Existe en disq., K7, cart.	Prix
NON	16	NON	NON	OUI	K7 micro K7	1	NON	NON	NON	NON	K7	350 F
Horizontal vertical	16	NON	NON	OUI	Disq.	2	OUI	NON	OUI	OUI	Disq. ou cart.	1 400 à 1 850 F
NON	8 fixes 8 clignot.	NON	NON	OUI	K7	1	OUI	NON	NON	NON	K7	Stylo 870 F Logiciel 250F
Horizontal Vertical	4	NON	NON	OUI	Disq.	16	NON	NON	NON	NON	Disq.	n.c.
Horizontal vertical diagonal combiné	128	OUI	OUI	OUI	Disq.	1	NON	NON	NON	NON	Cart.	890 F
Horizontal vertical combiné	24	NON	NON	OUI	K7 Disq.	1	NON	NON	NON	NON	Cart.	n.c.*
NON	8	NON	NON	OUI	K7 disq.	1	OUI	Oui 90° à droite	OUI	OUI	Cart.	500 F
NON	8	NON	NON	OUI	K7 disq.	1	NON	OUI	OUI	OUI	Cart.	650 F
NON	Noir et blanc	NON	NON	OUI	NON	9	NON	NON	NON	NON	Cart.	n.c.*
NON	Noir et blanc	NON	NON	OUI	NON	7 à 28	NON	OUI	OUI	OUI	Cart.	n.c.*
NON	4	NON	NON	OUI	NON	1	NON	NON	NON	NON	K7	430 F
NON	16	NON	NON	OUI	K7 disq.	1	NON	NON	NON	NON	Cart.	223 F
NON	16	OUI	NON	OUI	K7 disq.	2	NON	NON	OUI	OUI	Disq.	520 F